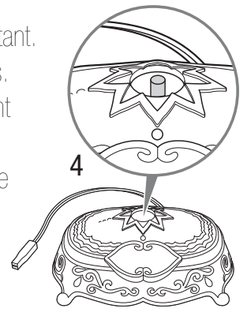
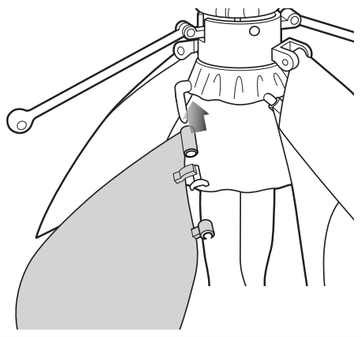
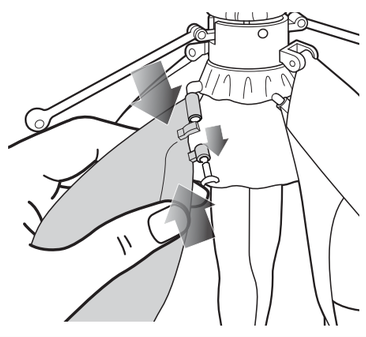
Dépannage

Problème	Solution
La fée vole trop haut **La fée est coincée au plafond**	1. Appuyer sur le bouton de lancement une fois pour la faire redescendre lentement / appuyer deux fois pour l'éteindre. Elle tombera alors au sol. 2. Essayer de réinitialiser la fée en ÉTEIGNANT et RALLUMANT la fée et la base. 3. Ne pas faire voler à proximité de lumières vives, appareils infrarouges (télécommande de téléviseur, manette de jeu, etc.), bouches d'aération ouvertes et/ou ventilateurs, car ils peuvent créer des perturbations trop puissantes pour la fée et la rendre difficile à contrôler.
La fée ne tient pas la charge **La fée ne s'élève pas correctement**	1. S'assurer que la fée est complètement chargée. Charge : fée OFF, base ON, voyant de charge clignotant. 2. Vérifier que rien ne bloque le mouvement des ailes. 3. Vérifier qu'aucune saleté ni aucun débris ne se sont déposés sur les ailes ou les rotors. 4. S'assurer qu'elle est insérée bien droite sur sa base et que le support n'est pas tordu. 5. Vérifier les piles : utiliser des piles alcalines neuves pour un fonctionnement optimal et s'assurer qu'elles sont placées correctement (vérifier la polarité).
La fée se cogne contre un mur et cesse de fonctionner	1. S'assurer que les ailes sont bien attachées à la fée et qu'elles bougent aisément. 2. Essayer de réinitialiser la fée en l'éteignant et en la rallumant.
Les ailes de la fée se sont détachées	1. Faire glisser le cylindre du haut sur le crochet comme indiqué. 2. Légèrement resserrer l'aile de façon à pouvoir faire glisser le cylindre du bas dans le crochet du bas.







En cas de problème, consulter la rubrique « DÉPANNAGE » du site Internet :

www.flutterbye.com

FOR INDOOR USE ONLY./ JOUET À UTILISER EN INTÉRIEUR SEULEMENT./ PARA USO EN INTERIORES SOLAMENTE./ NUR ZUR VERWENDUNG IN INNENRÄUMEN./ UITSLUITEND VOOR GEBRUIK BINNENSHUIS./ ADATTO SOLAMENTE PER GIOCARE ALL'INTERNO./ USE SOMENTE EM AMBIENTES FECHADOS./ ДЛЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ В ПОМЕЩЕНИИ.

CAUTION! Hair Entanglement. Tie back and cover hair and secure loose clothing prior to play.

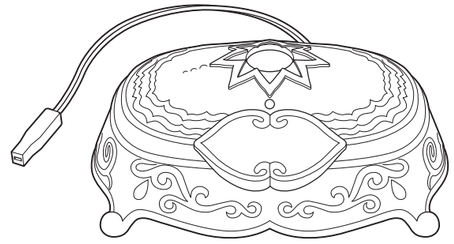
MISE EN GARDE ! Les cheveux peuvent se coincer. Attacher les cheveux et les couvrir, et maintenir les vêtements amples à l'écart du jouet.

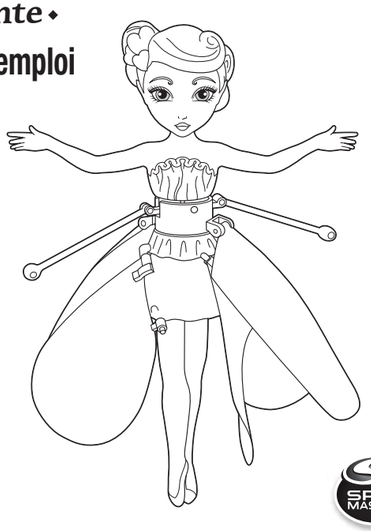
Flutterbye™

• Flying Fairy • Fée Volante •

Instruction Guide / Mode d'emploi

CONTENTS / CONTENU





5+ years ans

⚠ WARNING:
CHOKING HAZARD — Small parts.
Not for children under 3 years.

⚠ ATTENTION !
RISQUE D'ÉTOUFFEMENT — Contient de petits éléments.
Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

⚠ CAUTION:
NEVER FLY NEAR YOUR FACE. KEEP PROPELLER AWAY FROM YOUR FINGERS, HAIR, EYES AND OTHER BODY PARTS. ALWAYS LIFT FROM A FLAT SURFACE. NEVER HOLD THE FLYING TOY IN YOUR HAND WHEN LIFTING OFF. DO NOT LAUNCH FLYING TOY AT PEOPLE OR ANIMALS.

⚠ MISE EN GARDE :
NE JAMAIS FAIRE VOLER À PROXIMITÉ DU VISAGE. MAINTENIR LES DOIGTS, CHEVEUX, YEUX ET TOUTE AUTRE PARTIE DU CORPS À L'ÉCART DES HÉLICES. TOUJOURS DÉCOLLER À PARTIR D'UNE SURFACE PLANE. NE JAMAIS TENIR LE JOUET À LA MAIN LORS DU DÉCOLLAGE. NE PAS LANCER LE JOUET SUR DES PERSONNES OU DES ANIMAUX.

⚠ WARNING:
IF ROTOR(S) BECOME DAMAGED OR BROKEN, DO NOT FLY. FLYING WITH BROKEN ROTOR(S) MAY CAUSE DAMAGE OR LEAD TO INJURY.

⚠ ATTENTION !
SI L'UN DES ROTORS EST ABÎMÉ OU CASSÉ, NE PAS FAIRE VOLER LA FÉE. FAIRE VOLER LA FÉE AVEC UN OU PLUSIEURS ROTORS CASSÉS PEUT CAUSER DES DÉGÂTS OU ENTRAÎNER DES BLESSURES.

⚠ WARNING:
It is rare but possible for seizures to be triggered by light flashes. To reduce exposure to such potential, play in a well-lit room, and do not flash lights directly into eyes.

⚠ ATTENTION !
Il est rare, mais cependant possible, que le clignotement des lumières provoque des crises d'épilepsie. Pour éviter un tel risque, utiliser dans un environnement bien éclairé et ne pas orienter les lumières directement vers les yeux.

IMPORTANT INFORMATION: The item inside this package may vary from the photographs and/or illustrations • Keep addresses and phone numbers for future references • Please retain this information for future reference • Please remove all packaging material before giving to children • An adult should periodically check this toy to ensure no damage or hazard exist if so, remove from use • Children should be supervised during play.

IINFORMATIONS IMPORTANTES : Le contenu de cet emballage peut différer des photographies et/ou des illustrations. • Veuillez conserver les adresses et les numéros de téléphone pour consultation ultérieure.
• Veuillez conserver ces renseignements pour consultation ultérieure.
• Retirer tout l'emballage avant de donner le produit à des enfants.
• Un adulte doit régulièrement vérifier l'état de ce jouet afin de s'assurer qu'il n'a subi aucun dommage et ne représente aucun danger. Dans le cas contraire, interrompre l'utilisation. • Les enfants doivent être surveillés lorsqu'ils jouent.

⚠ Warning: CHOKING HAZARD – Small parts.
⚠ Attention ! RISQUE D'ÉTOUFFEMENT- Contient de petits éléments.

0-3

BC

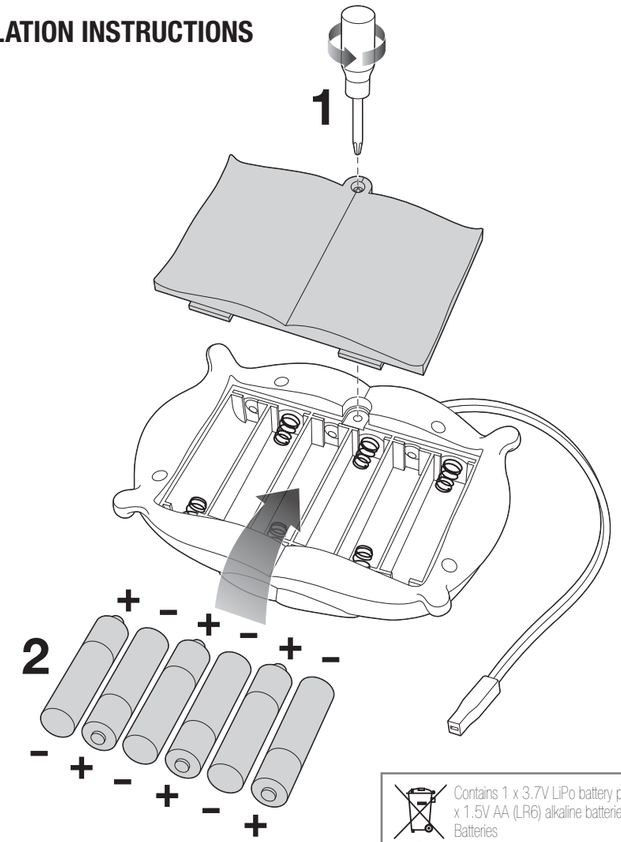
T35800_GBL_IS_R6

BATTERY REMOVAL AND INSTALLATION INSTRUCTIONS

1 Open the battery door with a philips screwdriver (not included).

2 If used or spent batteries are present, remove these batteries from the unit by pulling up on one end of each battery. Install 6 new AA (LR6) alkaline batteries (not included) as shown in the polarity diagram (+/-) inside the battery compartment. Do not use a metal tool to remove the batteries.

3 Replace battery door securely. Check your local laws and regulations for correct recycling and/or battery disposal.



Battery Safety Information:
Requires 6 X1.5V AA (LR6) alkaline batteries (NOT INCLUDED).
Batteries are small objects.
Replacement of batteries must be done by adults.
Follow the polarity (+/-) diagram in the battery compartment.
Promptly remove dead batteries from the toy.
Dispose of used batteries properly.
Remove batteries for prolonged storage.
Only batteries of the same or equivalent type as recommended are to be used.
• DO NOT incinerate used batteries.
• DO NOT dispose of batteries in fire, as batteries may explode or leak.
• DO NOT mix old and new batteries or types of batteries (i.e. alkaline/standard).
• DO NOT use rechargeable batteries.
• DO NOT recharge non-rechargeable batteries.
• DO NOT short-circuit the supply terminals.

Product Battery Removal Instructions:
Internal battery is factory installed, product disassembly and battery removal must be performed by an adult. Do not puncture, cut, tear, compress or deform product during disassembly. Ensure product is turned off, then use a screw driver to remove all screws. Separate product body halves to expose internal electronics. When battery is visible in its entirety use scissors to cut a single battery wire, immediately wrap the cut wire end with tape to isolate it, repeat until all battery wires are cut and isolated, and the battery is free from the rest of the product. Dispose of battery in accordance with your local battery recycling or disposal laws. **NOTE:** Opening of product and/or removal of battery will render product inoperative and voids manufacturer warranties, dispose of remaining product components in accordance with local laws.

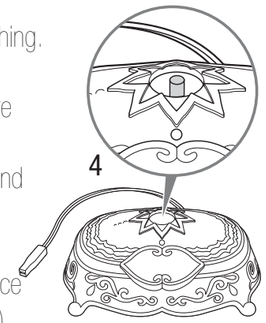
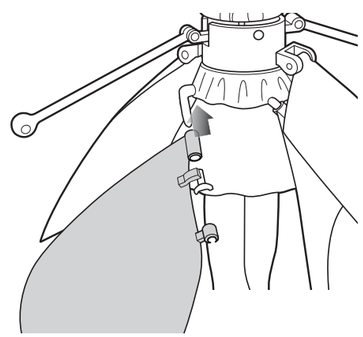
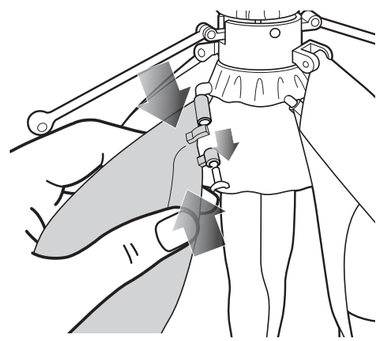
Trouble Shooting:
If normal function of the product is disturbed or interrupted, strong electro-magnetic interference may be causing the issue. To reset product, turn it completely off, then turn it back on. If normal operation does not resume, move the product to another location and try again. To ensure normal performance, change the batteries, as low batteries may not allow full function.

LiPo BATTERY INSTRUCTIONS
• Contains 1 x 3.7V LiPo battery pack. • Never charge battery unattended. • Charge battery in isolated area. Keep away from flammable materials. • Do not expose to direct sunlight. • There is a risk of the batteries exploding, overheating, or igniting. Do not disassemble, modify heat, or short-circuit the batteries. Do not place them in fires or leave them in hot places. • Do not drop or subject to strong impacts. • Do not allow the batteries to get wet. • Only charge the batteries with the specified Spin Master™ battery charger. • Only use the batteries in the device specified by Spin Master™. • Carefully read the instruction guide, and use the batteries correctly. • In the unlikely event of leakage or explosion use sand or a chemical fire extinguisher for the battery.
• Batteries must be recycled or disposed of properly.

Contains 1 x 3.7V LiPo battery pack. Requires 6 x 1.5V AA (LR6) alkaline batteries (not included). Batteries or battery packs must be recycled or disposed of properly. When this product has reached the end of its useful life it should not be disposed of with other household waste. The Waste Electrical and Electronic Equipment Regulations require it to be separately collected so that it can be treated using the best available recovery and recycling techniques. This will minimize the impact on the environment and human health from soil and water contamination by any hazardous substances, decrease the resources required to make new products and avoid using up landfill space. Please do your part by keeping this product out of the municipal waste stream! The "wheelie bin" symbol means that it should be collected as "waste electrical and electronic equipment". You can return an old product to your retailer when you buy a similar new one. For other options, please contact your local council.

This product complies with Part 15 of the FCC rules. Operation is subject to the following two conditions:
(1) This device may not cause harmful interference, and
(2) This device must accept any interference received, including interference that may cause undesirable operation.
This equipment has been tested and found to comply with the limits for Class B digital devices to Part 15 of the FCC rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference to radio communications. This equipment generates, uses and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instruction, may cause harmful interference to radio communication. If this toy does cause interference to radio or television reception (you can check this by turning the toy off and on while listening for the interference), one or more of the following measures may be useful: • Reorient or relocate the receiving antenna • Increase the separation between the toy and the radio or the TV • Consult the dealer or an experienced TV-radio technician for help.
NOTE: Changes, adjustments or modifications to this unit, including but not limited to, replacement of any transmitter component (crystal, semiconductor, etc) could result in a violation of FCC rules under part 15 and/or 95 and must be expressly approved by Spin Master Ltd or they could void the user's authority to operate the equipment.
CAN ICES-3 (B)/NMB-3(B)

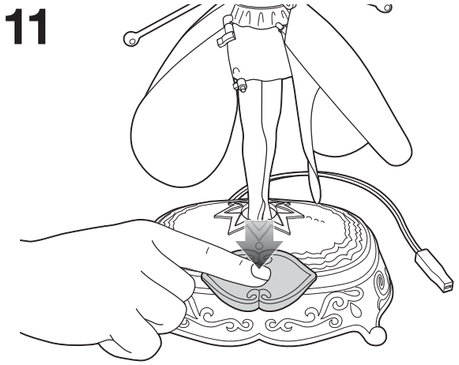
Troubleshooting Guide

Problem	Remedy
Fairy flies too high **Fairy gets stuck on the ceiling**	1. Press the launch button one time for a slow decent / press twice and the fairy will turn off and fall to the floor. 2. Try resetting the fairy by turning both the fairy and the base OFF and ON. 3. Avoid flying near bright lights, infrared devises (TV remote controller, gaming controller, etc.), open vents and/or fans, as these may overpower the fairy and make it difficult to control.
Fairy does not hold a charge **Fairy does not lift properly**	1. Make sure your fairy is fully charged. Charging = Fairy OFF, base ON, status light flashing. 2. Check that the wings can move freely. 3. Check to make sure that her wings and rotors are free of dirt or debris. 4. Ensure that she is standing straight in her base and that the post she stands on is not bent. 5. Check the batteries, make sure you are using brand name alkaline batteries for best performance and that they are placed correctly (check polarity). 
Fairy hits a wall and stops working	1. Make sure all the wings are attached to the fairy and move freely 2. Reset the fairy by turning it OFF and ON.
Fairy wings fell off	1) Slide top cylinder into hook.  2) Gently squeeze wing and slide bottom cylinder into hook. 

For additional "TROUBLESHOOTING" questions and solutions, please visit our website:
www.flutterbye.com

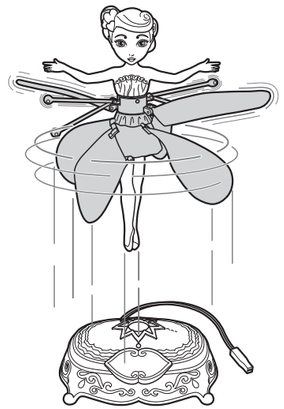
FLY FAIRY / POUR FAIRE VOLER LA FÉE

11



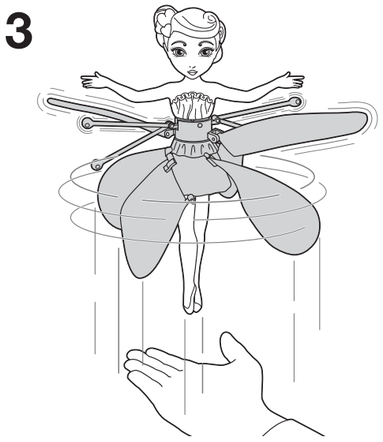
Press the LAUNCH BUTTON. Always launch fairy from base on a flat surface.
Appuyer sur le BOUTON DE LANCEMENT. Faire toujours décoller la fée à partir d'une surface plane.

12



The STATUS LIGHT will flash GREEN once and the FAIRY will take flight.
Le VOYANT DE CHARGE passe au VERT et la FÉE prend son envol.

13



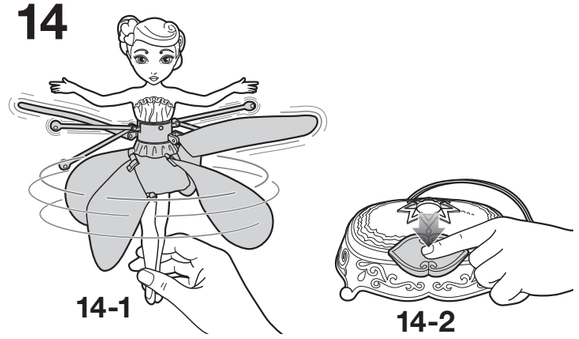
The FAIRY will hover above your out-stretched hand.

- Normally, the fairy will fly for 5-6 minutes of sustained flight. Playtime can be longer.
- CAUTION: Never fly near your face. Keep rotor away from your fingers, hair, eyes and other body parts.

La FÉE plane au dessus de la main tendue.

- La fée peut normalement voler pendant 5 à 6 minutes consécutives. Elle peut cependant être utilisée plus longtemps.
- MISE EN GARDE : ne jamais faire voler à proximité du visage. Maintenir les doigts, cheveux, yeux et toute autre partie du corps à l'écart des rotors.

14



STOPPING FLIGHT:

14-1 Grab the LEGS mid-calf, coming in from the sides. If you approach her from below her feet, she'll fly away.
14-2 Press the LAUNCH BUTTON one time for a slow decent / press twice and the fairy will turn off.

POUR ARRÊTER LE VOL :

14-1 Saisir les JAMBES au niveau des mollets en approchant la main par les côtés. Une approche par en dessous des pieds la ferait s'éloigner.
14-2 Appuyer sur le BOUTON DE LANCEMENT une fois pour la faire redescendre lentement / appuyer deux fois pour l'éteindre.

WHEN FINISHED PLAYING: Move the ON/OFF SWITCH on both the CHARGING BASE and the FAIRY to the OFF position. Remove batteries from CHARGING BASE for prolonged storage.
APRÈS AVOIR TERMINÉ : mettre l'interrupteur ON/OFF de la BASE DE CHARGEMENT et de la FÉE en position OFF. Retirer les piles de LA BASE DE CHARGEMENT en cas d'inutilisation prolongée.

Do not return to the store.
If you are having difficulty operating your new Futterbye™ Flying Fairy, call us toll-free at: 1-800-622-8339, or email us at: customercare@spinmaster.com
NOTE: Always use fresh, premium quality batteries.

Ne pas retourner au distributeur.
En cas de problème de fonctionnement de votre Futterbye™ Fée Volante, nous contacter au numéro gratuit suivant : 1-800-622-8339, ou par e-mail à customercare@spinmaster.com
REMARQUE : toujours utiliser des piles neuves de première qualité.

TM & © Spin Master Ltd. All rights reserved. / Tous droits réservés.
SPIN MASTER LTD., 450 FRONT STREET WEST, TORONTO, ON M5V 1B6 CANADA.
Customer Service/ Service clientèle 1-800-622-8339 • Email: customercare@spinmaster.com
Imported into EU by Spin Master International, S.A.R.L., 16 Avenue Pasteur, L-2310, Luxembourg. www.spinmaster.com

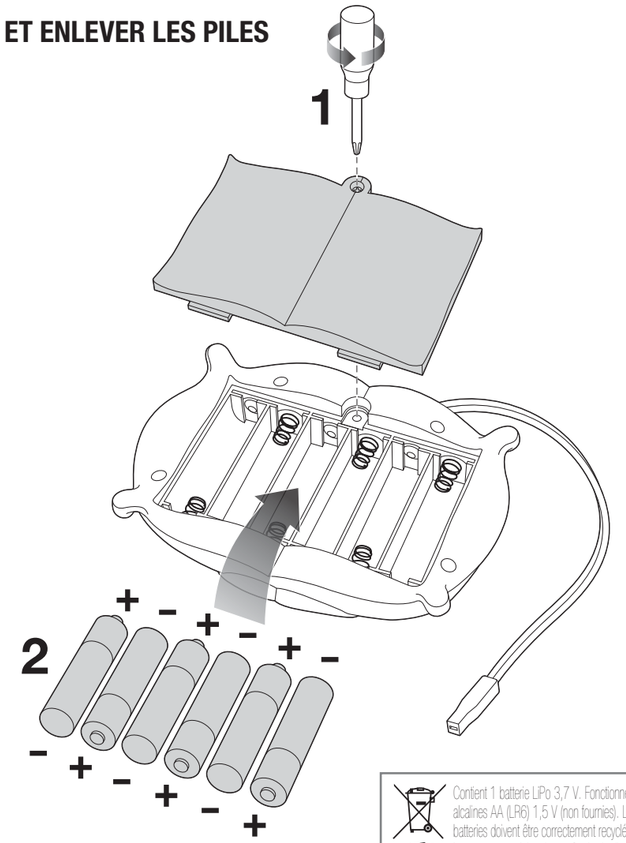
MADE IN CHINA / FABRIQUÉ EN CHINE

INSTRUCTIONS POUR INSTALLER ET ENLEVER LES PILES

1 Ouvrir le compartiment des piles à l'aide d'un tournevis cruciforme (non fourni).

2 S'il contient des piles usagées, les retirer en les soulevant par l'une des extrémités. Insérer 6 piles alcalines AA (LR6) neuves (non fournies) en respectant le schéma de polarité (+/-) figurant dans le compartiment des piles. Ne pas utiliser d'outil métallique pour retirer les piles.

3 Refermer le compartiment à l'aide d'un tournevis. Recycler ou jeter les piles usagées conformément à la législation locale.



Informations concernant les piles :

Fonctionne avec 6 piles alcalines AA (LR6) 1,5 V (non fournies).
Les piles sont des objets de petite taille.
Le remplacement des piles doit être effectué par un adulte.
Respecter le schéma de polarité (+/-) figurant dans le compartiment des piles.
Enlever rapidement les piles usagées du jouet.
Jeter correctement les piles usagées.
Retirer les piles en cas de non-usage prolongé.
N'utiliser que des piles d'un même type ou d'un type équivalent à celui recommandé.

- NE PAS incinérer les piles usagées.
- NE PAS jeter les piles au feu, car elles peuvent exploser ou fuir.
- NE PAS mélanger piles usagées et piles neuves, ni différents types de piles (c'est-à-dire alcalines/standard).
- NE PAS utiliser de piles rechargeables.
- NE PAS recharger des piles non rechargeables.
- NE PAS court-circuiter les terminaux d'alimentation.

Content 1 batterie LiPo 3,7 V. Fonctionne avec 6 piles alcalines AA (LR6) 1,5 V (non fournies). Les piles ou les batteries doivent être correctement recyclées ou éliminées. Lorsque ce produit arrive en fin de vie, il ne doit pas être jeté avec le reste des déchets ménagers. Conformément à la directive sur les Déchets des équipements électriques et électroniques (DEEE), il doit être collecté séparément afin d'être éliminé selon les meilleures techniques de récupération et de recyclage disponibles. Cette démarche réduit les risques de pollution du sol et des eaux, et permet ainsi de minimiser l'impact de toute substance nocive sur la santé et sur l'environnement. Cela diminue également la quantité de ressources nécessaires à la fabrication de nouveaux produits, et évite la saturation des sites d'enfouissement. Veuillez apporter votre contribution en ne jetant pas ce produit avec les déchets de votre commune. Le symbole de la « poubelle sur roues » signifie que ce produit doit faire l'objet d'une collecte respectant la directive sur les Déchets des équipements électriques et électroniques (DEEE). Vous pouvez également retourner les produits en fin de vie à votre détaillant lors de l'achat d'un produit similaire neuf. Pour plus d'informations, contactez votre commune.

INSTRUCTIONS CONCERNANT LE RETRAIT DE LA BATTERIE : La batterie interne est installée en usine. Le démontage du produit et le retrait de la batterie doivent être effectués par un adulte. Ne pas perforer, couper, déchirer, comprimer ou déformer le produit durant le démontage. S'assurer que le produit est éteint puis, retirer toutes les vis à l'aide d'un tournevis. Séparer les deux parties du véhicule pour accéder aux composants électroniques. Lorsque la batterie est complètement visible, sectionner l'un des fils relié à la batterie à l'aide de ciseaux. Envelopper immédiatement le fil sectionné avec du ruban adhésif pour l'isoler. Répéter l'opération jusqu'à ce que tous les fils reliés à la batterie soient sectionnés et isolés; la batterie peut alors être retirée du produit. Jeter la batterie conformément à la législation locale sur le recyclage ou l'élimination des batteries/piles.
REMARQUE : le fait d'ouvrir le produit et/ou de retirer la batterie empêchera le produit de fonctionner et annulera les garanties du fabricant. Jeter les composants restants conformément à la législation locale.

INSTRUCTIONS SPÉCIALES CONCERNANT LA BATTERIE LiPo : -

Contient 1 batterie LiPo 3,7 V. - Toujours surveiller la batterie lors de la mise en charge. - Recharger la batterie sur une surface isolée. Maintenir à l'écart de tout matériau inflammable. - Ne pas exposer aux rayons directs du soleil. La batterie peut exploser, surchauffer, ou prendre feu. - Ne pas démonter, surchauffer ou court-circuiter. Ne pas jeter au feu ni entreposer dans un endroit chaud. Ne pas faire tomber la batterie ni lui faire subir d'impacts. - Ne pas mouiller la batterie. - Ne recharger la batterie qu'avec le chargeur indiqué par Spin Master™. - N'utiliser la batterie que dans l'appareil indiqué par Spin Master. - Lire attentivement le mode d'emploi et utiliser correctement les piles. - En cas de fuite ou d'explosion, utiliser du sable ou un extincteur chimique. - Les piles doivent être correctement recyclées ou éliminées.

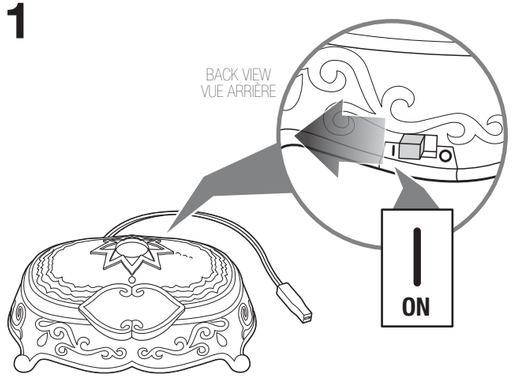
Dépannage :

De fortes interférences électromagnétiques peuvent perturber ou interrompre le fonctionnement normal du produit. Pour le réinitialiser, l'éteindre complètement et le rallumer. Si le produit ne fonctionne toujours pas normalement, changer de lieu d'utilisation et réessayer.
Des piles faibles peuvent empêcher le produit de fonctionner correctement. Pour des performances optimales, remplacer les piles.

Déclaration de la FCC : Cet appareil est conforme à l'article 15 de la réglementation de la FCC. Son utilisation est soumise aux deux conditions suivantes : (1) cet appareil ne doit pas causer d'interférences nuisibles, et 2) cet appareil doit tolérer toutes les interférences reçues, y compris celles pouvant entraîner un fonctionnement indésirable. Cet équipement a été testé et jugé conforme aux limites de la classe B pour les équipements numériques en vertu de l'article 15 de la réglementation de la FCC. Ces limites ont été instaurées pour assurer une protection raisonnable contre toute interférence nuisible avec les communications radios. Cet équipement génère, utilise et peut émettre de l'énergie de fréquence radio. S'il n'est pas installé et utilisé selon le mode d'emploi, il peut causer des interférences nuisibles aux communications radios. Cependant, selon l'installation, des interférences peuvent être constatées. Si ce jouet cause des interférences à la réception radio ou télévisée (ce qui est vérifiable en l'éteignant, puis en le rallumant tout en écoutant s'il y a des interférences), suivre une ou plusieurs des recommandations suivantes : • Réorienter ou déplacer l'antenne réceptrice • Augmenter la distance entre le jouet et la radio ou la télévision
• Consulter le revendeur ou demander l'aide d'un technicien radio/T.V. expérimenté. REMARQUE : Tout changement, réglage ou modification de cet appareil, incluant mais ne se limitant pas au remplacement de tout composant du transmetteur (cristal, semi-conducteur, etc.), pourrait constituer une violation de l'article 15 et/ou 95 de la règlementation de la FCC, et doit être expressément approuvé par Spin Master Ltd., sous peine d'entraîner l'annulation du droit de l'utilisateur d'exploiter l'équipement.
CAN ICES-3 (B)/NMB-3(B)

CHARGE FAIRY/ MISE EN CHARGE DE LA FÉE

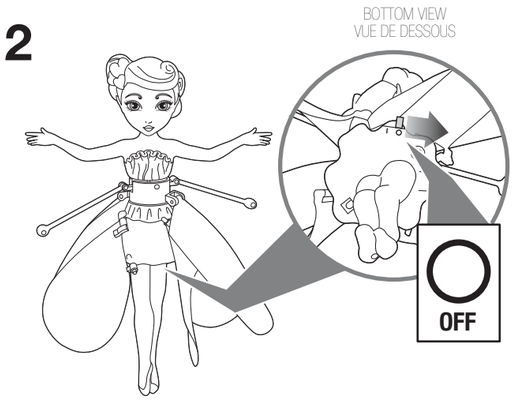
1



Turn on CHARGING BASE.
Move the ON/OFF SWITCH on the CHARGING BASE to the ON position.

Allumer la BASE DE CHARGEMENT.
Mettre l'INTERRUPTEUR ON/OFF situé sur la BASE DE CHARGEMENT en position ON.

2



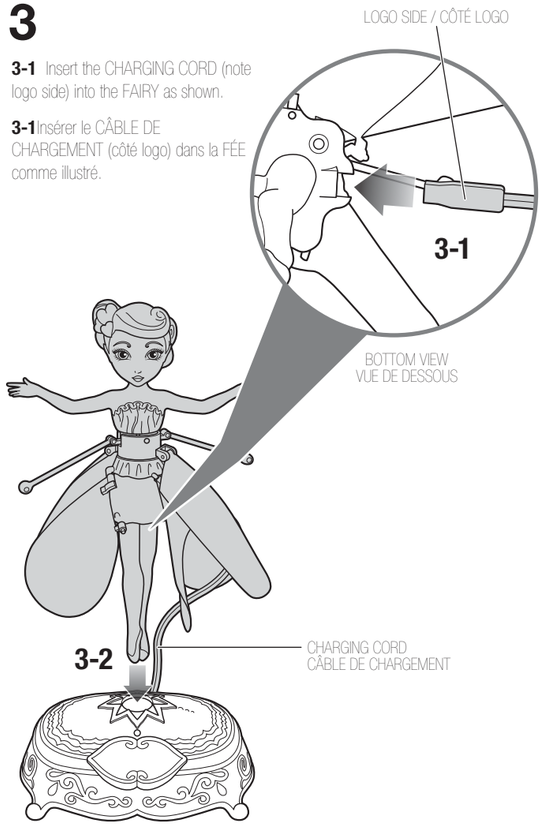
Turn off FAIRY.
Move the ON/OFF SWITCH on the FAIRY to the OFF position.

Éteindre la FÉE.
Mettre l'INTERRUPTEUR ON/OFF situé sur la FÉE en position OFF.

3

3-1 Insert the CHARGING CORD (note logo side) into the FAIRY as shown.

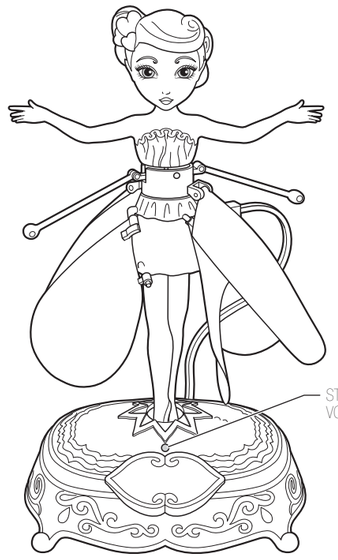
3-1 Insérer le CÂBLE DE CHARGEMENT (côté logo) dans la FÉE comme illustré.



3-2 Insert the FAIRY into the CHARGING BASE.

3-2 Placer la FÉE sur la BASE DE CHARGEMENT.

4



STATUS LIGHT will FLASH RED when charging. Allow at least 30 minutes for a full charge.

Le VOYANT DE CHARGE passe au ROUGE et CLIGNOTE pendant la charge. Une charge complète prend au minimum 30 minutes.

STATUS LIGHT will turn ORANGE, and then turn off when charging is complete.

Le VOYANT DE CHARGE passe à l'ORANGE et s'éteint lorsque la charge est terminée.

STATUS LIGHT will FLASH GREEN when the batteries in the CHARGING BASE are LOW. Replace the batteries.

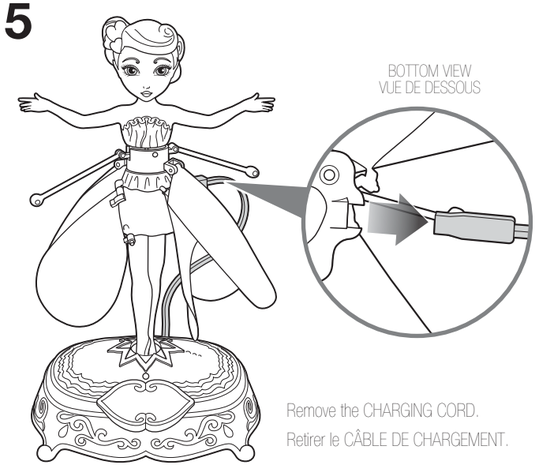
Le VOYANT DE CHARGE passe au VERT et CLIGNOTE lorsque les piles de la BASE DE CHARGEMENT commencent à S'ÉPUISER. Remplacer les piles.

STATUS LIGHT will FLASH RED & GREEN when there's a CONNECTION ERROR. Reconnect the FAIRY.

En cas de PROBLÈME DE CONNEXION, le VOYANT DE CHARGE clignote en ROUGE ET VERT. Reconnecter la FÉE.

CHARGE FAIRY/ MISE EN CHARGE DE LA FÉE

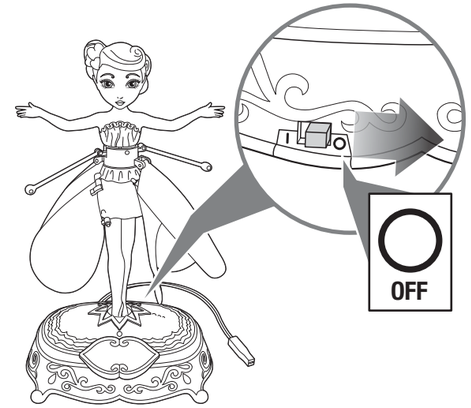
5



Remove the CHARGING CORD.

Retirer le CÂBLE DE CHARGEMENT.

6



Turn off CHARGING BASE to reset.
Move the ON/OFF SWITCH to the OFF position.

Éteindre la BASE DE CHARGEMENT pour la réinitialiser.
Mettre l'INTERRUPTEUR ON/OFF en position OFF.

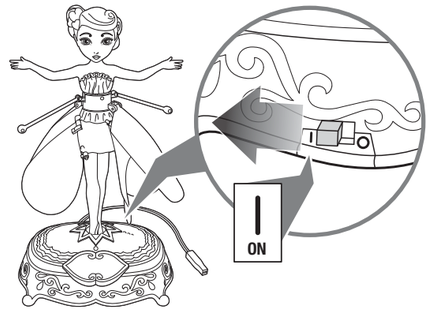
FLY FAIRY / POUR FAIRE VOLER LA FÉE

7

FOR INDOOR USE ONLY.
Fly in a wide-open room away from breakable items.

JOUET À UTILISER EN INTÉRIEUR SEULEMENT.
La faire voler dans un espace vaste, à l'écart de tout objet cassant.

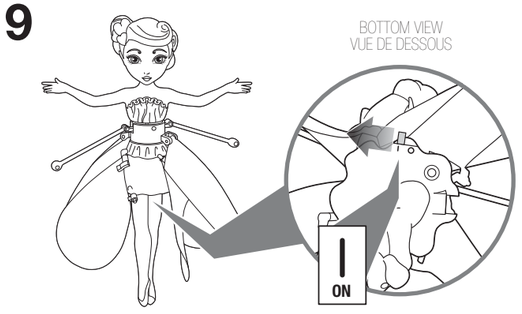
8



Turn on CHARGING BASE.
Move the ON/OFF SWITCH on the CHARGING BASE to the ON position.

Allumer la BASE DE CHARGEMENT.
Mettre l'INTERRUPTEUR ON/OFF situé sur la BASE DE CHARGEMENT en position ON.

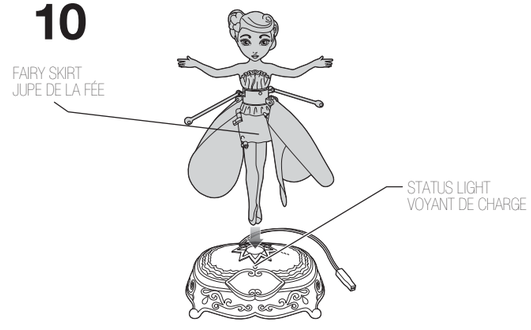
9



Turn on FAIRY.
Move the ON/OFF SWITCH on the FAIRY to the ON position.

Allumer la FÉE.
Mettre l'INTERRUPTEUR ON/OFF situé sur la FÉE en position ON.

10



Insert the FAIRY into the CHARGING BASE.
- The STATUS LIGHT will turn RED when the FAIRY is ready to fly.
- FAIRY'S skirt will have a YELLOW flashing light when ready to fly.

Placer la FÉE sur la BASE DE CHARGEMENT.
- Le VOYANT DE CHARGE passe au ROUGE pour indiquer que la FÉE est prête à voler.
- La jupe de la FÉE clignote en JAUNE pour indiquer qu'elle est prête à voler.